

# 《問題解決實驗室》

## 图书基本信息

书名：《問題解決實驗室》

13位ISBN编号：9789573279304

出版时间：2016-12-29

作者：[日] 佐藤大

页数：264

译者：楊明綺

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 內容概要

LOTTE、ST.CORPORATION等日本知名企業，  
可口可樂、LV等歐洲頂級品牌，  
甚至連製作「筷子」、「木桶」的傳統工藝工匠，都成了他的合作對象。  
一舉公開世界級「發現問題專家」佐藤大的腦中創意寶庫！

正因為必須以新觀點解決問題，才要以「設計觀點」來思考，也才能以不同的角度看待一直困擾自己的各種問題，成為「靈感泉湧」的體質，發現解決問題的新對策，看到真正的課題，找到正確答案！  
佐藤大

手上常常有超過三百件案子同時進行的設計師佐藤大，  
到底是如何保持靈感源源不絕？  
找到能順利解決問題的方法？  
總是能以120%力氣幫助客戶激發出最大潛力？  
能設計出讓人們產生安心感、又創意十足的商品與空間？  
又能對工作樂此不疲、幹勁十足呢？

接受LV、可口可樂、TOD'S等國際知名品牌委託設計的佐藤大說：  
我不是那種天生鬼點子特別多的人，其實我的腦子常常「空空」的。

正因為他必須以新觀點解決問題，成為「靈感泉湧」的體質，所以常常「淨空」腦袋：

- ．他讓淨空的腦子一次只思考一件事情。
- ．他用「小小的筆記術」讓點子產生化學反應。
- ．他說搔破頭也想不出點子時，就要有「斷念的勇氣」。
- ．他讀書很慢很慢，畫畫也很慢很慢，但反而讓點子有發酵的機會。

除了「淨空」腦袋，再吸收更多點子，佐藤大還發現這樣做能真正「解決問題」：

- ．「正確答案」其實存在於不安與安心的夾縫裡。
- ．質疑理所當然的事。
- ．「重組」也是絕妙的解決方法。
- ．學會從「高峰」倒推，進而了解設計與市場行銷之間的差異。

除了能用靈感解決問題，佐藤的工作哲學，也是讓他突破一道道課題的動力：

- ．抱著半調子的心態做事，會立刻被看破手腳。
- ．工作真的很辛苦，不能期待從工作中得到能夠滿足自我欲求的樂趣。
- ．找不到答案時，就選擇最麻煩、逆風最強的一條路走吧。

本書分為「發現問題」、「點子量產」、「解決問題」、「點子的傳達方法」與「設計」等五個章節，並介紹各種技巧。

希望讀者朋友也能「淨空」腦袋來讀這本書，從而發現潛藏於無趣日常生活中的小點子！並且發現非常棒的「問題」！

## 作者簡介

佐藤大

國際知名設計師，nendo設計事務所負責人。

1977年出生於加拿大，2000年自早稻田大學理工學院建築系畢業，2002年拿到早稻田大學研究所碩士學位後，於同年創立nendo設計事務所。

他以「讓人感受到小小的！」為設計概念，以東京、米蘭、新加坡為據點，經手建築、室內設計、商業設計、平面設計等各種領域的設計。被美國《新聞週刊》選為「受到全世界尊敬的100位日本人」，他領軍的nendo設計事務所也入選「全世界矚目的100家日本中小企業」。他亦榮獲《Wallpaper \*》雜誌（英國）以及《ELLE DECO》雜誌國際設計大獎。

2015年更榮膺Maison et Objet（法國）的年度最傑出設計師大獎。其代表作品被收藏於美國紐約現代藝術博物館、英國維多利亞和艾伯特博物館、法國巴黎龐畢度中心等世界各大美術館。2012年起，擔任早稻田大學的兼任講師。

nendo官網：[www.nendo.jp](http://www.nendo.jp)

譯者 楊明綺

東吳大學日文系畢業，赴日本上智大學新聞學研究所進修。

譯作有《接受不完美的勇氣：阿德勒100句人生革命》（遠流）、《超譯尼采》、《這幅畫，原來要看這裡》、《雷霆隊長》、《那天之後的建築：伊東豐雄的後311新建築觀》、《至高的音樂：百田尚樹的私房古典名曲》《在世界的中心呼喊愛情》、《一個人的老後》等書。

## 書籍目錄

〔獨家收錄〕佐藤大台灣版序

前言 以「設計觀點」來思考，才能看到真正的課題

第一章 以設計觀點來思考，便能發現真正的「問題」 佐藤大的「發現問題」講座

1 真正的課題藏在對方話中的「含意」

逐步剔除「限制」，才能增加選項

2 重要的是往前「半步」的感覺

發現「空隙」，設法填補

3 「好像有卻沒有」往往來自「偶然的不便」

「好像有卻沒有」的點子，是由一個點子起始，並且能逐步發展

4 從「不經意的想法」找課題 串燒式發想法

不經意的想法會在旁人的腦中成長

5 「重看一遍」，情報也會跟著倍增 推薦「超級慢讀法」

重看一遍的要點，好比暢飲啤酒時的「快感」與「深度」

6 比起「漂亮」，「帶點缺陷美的可愛」更令人印象深刻

「積極 + 消極」是讓點子留存在記憶中的條件

7 「超出自己的能力範圍」往往能有新發現

「只能硬著頭皮去做」也是發現課題的機會

8 將「偶爾」變成提示，也是一種鍛鍊腦子的方法

比起品味，「喜歡」才是能否持續的關鍵

9 機會是「三層結構」 讓好運不斷到來的的方法

愈是勇於嘗試「麻煩」，愈能發現機會與課題

第二章 以設計觀點來思考，就能發現好像有卻沒有的「點子」 佐藤大的「點子量產」講座

1 不必刻意找點子 以「掃視」方式讓點子浮現

透過將「點」連成「線」的遊戲，鍛鍊周邊視野力

2 比起點子「進出的方式」，更需要的是讓點子「進出的體質」

靈感泉湧的體質，是從努力「減少變化」開始

3 似曾相識感有時也能成為「武器」

「究竟有百分之多少的人看過？」 調整似曾相識感

4 藉由「圖地反轉」的原理，磨練點子

以「平視」觀點，看待所有事物

5 相乘「理所當然」，創造出「菜單」中沒有的點子

不會引發「食物中毒」的組合訣竅

6 藉由「小小的筆記術」，讓點子產生化學反應

藉由角色扮演，鍛鍊「共鳴力」

7 愈是不怎麼樣的想像，愈能讓點子「發酵」

只需「退一步想」，點子便能無限衍生

8 確保點子「輸入」與「輸出」的循環3步驟

不要區分黑白的「灰色思考」

9 天馬行空的想像能「引出更多的點子」

以「反反得正」的方式，激發更多點子

10 有時候「忘記的能力」反而能喚來下一個點子

搔破頭也想不出點子時，就要有「斷念的勇氣」

11 藉由「早點發現錯誤」與「二選一」，形塑點子

養成鎖定「兩個極端不同選項」的習慣

12 擁有好幾個讓腦子感覺快活舒適的「開關」

「放任腦子」，準備各種適合的環境抽屜

13 為求「1%的感覺」，需要99%的邏輯

右腦與左腦，各有明確的「使用功能」

第三章 以設計觀點來思考，便能發現真正的「解決方法」

佐藤大的「解決問題」講座

1 逐步打破規則

活用「離題」一事，解開早已僵化的點子

2 「正確答案」存在於不安與安心的夾縫之間

意識到所謂的「安心感範圍」

3 唯有顛覆才能得到「思考的自由」 打造新答案的方法

連結毫不相關的因素，發揮顛覆力

4 不是「1+1」，而是「1÷2」 理所當然的質疑方式

如何培養質疑理所當然之事的「濾鏡」

5 「重組」也是一招絕妙的解決方法

「renewal」與「redesign」的差異

6 配角也有小兵立大功的時候

「配角」往往處於扭曲、偏頗的位置

7 以「線」連結現有的東西，便能得到答案

了解「點」、「線」、「面」之間的差異

8 盡情延伸優點才能凸顯「差異」

執著於相對評價，反而凸顯不出差異性

9 從「高峰」倒推 設計解決的路徑

學會如何倒推，了解設計與市場行銷之間的差異

10 「任性」與「講究」之間的拿捏功夫

答案不在腦中，而是在「桌上」

第四章 以設計觀點來思考，便能發現切中要點的「訊息」

佐藤大的「傳達方式」講座

1 「這點子能打電話傳達給朋友們的媽媽嗎？」

「淨空腦子」能让你保持「門外漢的觀點」

2 商品是一種訊息 以何者的觀點傳達，決定了一切

訊息要能切中要點，才不會失焦

3 常常問自己是否「努力正確的傳達」

藉由「拆解」作業，盤點現有的一切

4 「具象化」肉眼看不見的東西，並訴諸五感

「選購CD封面」也可以鍛鍊具象化能力

5 了解「你給別人的印象」以及「你想給別人的印象」之間的差異

利用「誘導力」，硬是改變對方的觀點

6 看清楚對方對什麼有「安定感」

人類能夠理解的領域，有四種層級

7 毋須過於標新立異 以隱喻思考法訓練「譬喻」的技巧

隱喻思考法的訓練方式就像在玩遊戲

8 無論科技再怎麼日新月異，還是無法完全取代傳統的傳達方式

分別以消極與積極的觀點，看待所有事物

9 品牌就是一種信賴感（1）「借用」這回事，只會招致反效果

努力發掘「公司內部的禁忌」與「被忽略的地方」吧！

10 品牌就是一種信賴感（2）缺點也要正確傳達

即便只有「1%的缺點」也要毫不保留的傳達

11 表達力也會影響設計

正因為「不用多說什麼，也能傳達」，才要傳達得更多

12 藉由「模型化」讓強弱並存

想像「現有的東西」也是一種視覺化

13 設計力取決於「發訊力」

兼具「工匠之魂」與「使用者的觀點」

第五章 以設計觀點來思考，便能發現肉眼看不見的「價值」 佐藤大的「設計」講座

1 設計就是一種「傳達」的手段

整理、傳達、靈感，是構成設計思考力的3要素

2 設計能夠解決的事情愈來愈多

設計 = 找到改善現況的線索

3 品味就是「肉眼看不見」的價值

無法妥協的部分往往能成為「突破點」

4 如何區別「美味的設計」與「難吃的設計」

回到本能的層級，發想點子

5 設計的「領域」可不是一成不變

誰都能養成設計思考力

6 逆風而行更能「樂在工作」

正確答案往往就在最麻煩的選項中

7 優秀的設計，不見得是好設計

形塑「自我風格」與「品牌識別」

8 沒有「覺悟」的設計，很容易被看破手腳

投出120%的球，凝聚團隊的向心力

9 設計、成本與全球經濟的悲哀關係

比起成本考量，最重要的是如何活用「現有的資源」

10 不是工匠型、「發想型」才具有真正的突破力

「發想型」的思考是從推翻「習慣」開始

結語

## 精彩短评

1、活跃有趣，却总差点什么。

## 章节试读

### 1、《問題解決實驗室》的笔记-第29页

只要抱持着期待，努力回应这份期待，便能以不同的视点发现问题。

### 2、《問題解決實驗室》的笔记-第51页

点子愈调整就会变得愈锋利，能够更精确地切中使用者的需求。



## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)